N. 1390
WALT DISNEY
LIRE 700
TOPOLINO
ARNOLDO MONDADORI EDITORE • SPED. ABB. GR. 2/70 • SETTIMANALE • 18 LUGLIO 1982
SPECIALE ABRACADABRA

SPECIALE ABRACADABRA

Tutti maghi con l'Abracadabra, ma dopo aver letto attentamente i giochi e fatto molti esercizi per essere sicuri che il risultato sia quello giusto.
Naturalezza, scioltezza nei movimenti, sicurezza e personalità sono gli ingredienti ottimali per un buon mago, quindi va studiata la posizione delle mani che dovranno muoversi con destrezza e sicurezza, l'inflessione della voce, calda e convincente, e infine assumere un aspetto professionale dosato e uno sguardo indagatore.
Ti conviene studiare tutto ciò davanti allo specchio, fino alla certezza di non fare errori e, solo dopo aver ottenuto la padronanza di tutti i giochi, potrai esibirti alla presenza di un vero pubblico.

BOLLICINE MAGICHE

...UN BICCHIERE DI ACQUA...
...SCRIVI UNA SIGLA SOPRA LO ZUCCHERINO...

...PRENDILO TRA IL POLLICE E L'INDICE ...METTILO NELL'ACQUA CON LA SIGLA VERSO L'ALTO...

1

2

3

VOILA'! POSA LA MANO DEL PARTECIPANTE SUL BICCHIERE... ...LE SIGLE SALIRANNO A GALLA...

4

5

BOLLICINE MAGICHE

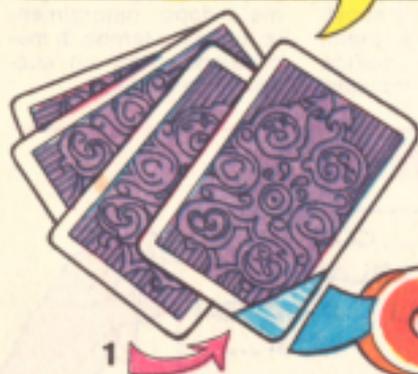
Volete lasciare di stucco il vostro pubblico? Ecco un gioco che vi laureerà supermaghi dei maghi! Il trucco c'è, ma non si vede! Procedi così: scrivi con una matita grassa (B, 2B, 4B) le sigle di un partecipante sopra uno zuccherino che prenderai posando il pollice sulla scritta (gesto disinvolto che non deve essere notato). Premendo leggermente, lo farai cadere in acqua con la scritta in su. L'illustrazione n. 3 è quella che realizza il trucco: prendi la mano del partecipante e mentre la sposti verso il bicchiere, premi leggermente il pollice (sul quale sarà impressa la sigla) sul palmo. Quindi pronuncia un lungo e suadente «Abracadabra»; lascerai la mano sul bicchiere a palmo in giù e dimostrerai come le bollicine che salgono dallo zuccherino hanno impresso le sigle sul palmo... dopo, naturalmente, un certo tempo di meditazione. Sarà un successo clamoroso!

FAZZOLETTI VOLANTI

I FAZZOLETTI VOLANTI

Chissà quante volte hai visto i prestigiatori che annodavano e scioglievano, nell'aria, mazzi di fazzoletti colorati! Prova anche tu, adesso.
Per questo gioco occorre molta destrezza e agilità di movimenti: l'illustrazione n. 1 fa vedere come devi tenere i fazzoletti e l'elastico che farai scorrere in avanti (ill. 2) sino a che non sarà scivolato e avrà unito tutti i capi; mentre eseguirai questa operazione, distrarrai il pubblico facendo sventolare i fazzoletti che butterai poi in aria e... Abracadabra... i fazzoletti ricadono annodati.
Per slegarli, non dovrai far altro che tirare due fazzoletti mentre li ributti in aria, così l'elastico volerà via... inosservato.

L'INDOVINACARTE

... COPRI UN ANGOLO DI UNA CARTA, CON UN ADESIVO ARGENTATO A SPECCHIO...

2

POSIZIONE DELLE MANI

1

3

COME DEVI TENERE LE CARTE...

FANTASMINO PAZZERELLO

CANDELA... ZUCCHEROSA

INDOVINA LE CARTE

Devi preparare il trucco come vedi nel disegno n. 1 dell'Indovinacarte, incolla un adesivo argentato che rifletta a specchio; n. 2, metti come ultima di mazzo la carta «indovina», poi tranquillamente mischia e fa vedere una per volta diverse carte, indovinandone di volta in volta il valore. Bada di non farti sorprendere mentre, con lo sguardo, sfiori l'angolo argentato dove vedrai riflessa la carta presentata. Studia attentamente l'inclinazione delle mani. Per questo gioco di «magia», occorre una notevole destrezza nell'uso delle carte. Quindi, sarà necessario un buon allenamento.

IL FANTASMINO PAZZERELLO

Questo trucco devi collaudarlo e prepararlo prima della rappresentazione. Prepara, come vedi nel disegno, il fantasma dipinto su carta nera usando del colore bianco fluorescente; esponilo per almeno un'ora a una forte luce e incollalo, come vedi nell'illustrazione n. 3 (a pagina 54).
Il tuo pubblico sarà intanto seduto in semicerchio, al buio, aspettando l'apparizione evocata. Tu siederai lontano da loro almeno un paio di metri e, quando lo riterrai opportuno, farai comparire il fantasmino alzando il piede e dirigendolo verso il centro del gruppo. Sarà un grosso successo!

LA CANDELA... ZUCCHEROSA

Come fare incendiare uno zuccherino? Molto semplice, immergi un lato dello zuccherino in un mucchietto di cenere e brucerà come una torcia. Invita il tuo pubblico a prendere uno zuccherino per accenderlo. Nessuno riuscirà perché potranno al massimo fonderlo un poco, ma senza fuoco... Tu, invece, ne avrai preparato uno che accenderai tra lo stupore generale. Attento, però a non scottarti le dita, guasteresti l'effetto. Anzi, meglio ancora sarebbe che tu, per questo gioco, ti facessi aiutare dalla mamma o dal papà. Sai, quando si gioca con il fuoco la prudenza non è mai abbastanza.